magazine

PlayerS

esclusive
serie di bonus pre sell
esclusiva ongame network

focus
EA sports si prepara a salutare fifa con
un'ultima gloriosa finale di Champions

games review
saints row
F1 22

funkomania
c'era una volta hogwarts

smartmania
i phone 14

network news
tris di aperture in luglio

prendi subito la tua copia omaggio

83 settembre

Novità in arrivo !!!

ABYSTYLE STUDIO

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 83 | settembre 22
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi Players,

le vacanze son finite e speriamo che vi siate divertiti molto anche perché quest'estate le restrizioni erano un ricordo (e speriamo rimangano tali) e quindi c'era il via libera al divertimento sfrenato.
Si torna in negozio perché come di consueto in settembre cominciano ad arrivare le novità succulente e il panorama delle uscite è ormai bello chiaro e limpido fino a Natale.Sembra che quest'anno tranne qualche rara eccezione non ci si faccia mancare nulla anche se ci apprestiamo a mettere le mani su quello che sarà l'ultimo FIFA.
Il gioco di Electronic Arts continuerà ad uscire anche negli anni a venire come EA sports football club e siamo sicuri che il prodotto rimarrà in linea con le aspettative ma un po' di fascino verrà sicuramente a mancare. Forse bisognerà farci solo l'abitudine. Chi vivrà vedrà.
Vi raccontiamo di nuove aperture di negozi Ongame per arrivare sempre più vicini al maggior numero possibile di appassionati.
Come di consueto con l'arrivo della stagione top anche noi sfoderiamo le migliori offerte per i nostri appassionati, quest'anno le esclusive di Ongame Network sono addirittura tre!!!
Per i nostri affezionati clienti c'è il pallone originale ITALIA in omaggio con FIFA 23, dei contenuti extra esclusivi con NBA 2K23 e per non accontentare solo gli appassionati dei titoli sportivi, la sacca originale dell'allenatore per chi prenoterà Pokemon Scarlatto e Violetto.
Per rispettare gli appuntamenti non potevamo evitare di parlarvi in maniera approfondita del nuovo i phone, per spaziare vi presentiamo un monitor gaming allucinante (anche nel prezzo).
Insomma ce n'è per tutti i gusti ed è proprio il caso di dire: piatto ricco mi ci ficco.
Buona lettura e alla prossima.

EG

06 focus EA Sports si prepara a salutare FIFA con un'ultima gloriosa finale di Champions!

08 coming soon mario + rabbids sparks of hope

10 review saints row

12 network news andria, terracina e tropea il tris di luglio

14 review F1 22

17 inserto calendario uscite aprile poster del mese

21 retrogaming 1988 Speedball

23 fut strategy bye bye serie A

24 funko mania c'era una volta ad Hogwarts

26 smartmania i phone 14 : l'immancabile appuntamento di settembre

30 electronics Samsung Odyssey Arkesperienza di gioco ad un livello superiore

32 magic world Hammer Time Modern

FIFA 23

FIFA®
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO

Prenota ora per ricevere*

OGGETTO GIOCATORE SQUADRA DELLA SETTIMANA 1

Oggetto giocatore non scambiabile per il tuo FIFA Ultimate Team.

AMBASCIATORE FUT A SCELTA IN PRESTITO

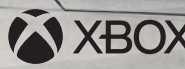
Scegli tra Davies, Son o Vinicius Jr. per 3 partite FUT.

TALENTO LOCALE MODALITÀ CARRIERA

Una giovane promessa locale con potenziale da campione.

OGGETTO KYLIAN MBAPPÈ IN PRESTITO

Per 5 partite FUT.



* contenuto digitale non valido per la legacy edition. Offerta valida fino al 29 settembre 2022, salvo esaurimento scorte promozionali.
Si applicano condizioni e restrizioni. Consultare https://www.ea.com/games/fifa/fifa-23/game-offer-and-disclaimers per i dettagli.
© 2022 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS e il logo EA SPORTS sono marchi di Electronic Arts Inc. Prodotto su licenza ufficiale FIFA. © FIFA e il l
"PS", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S a

ESCLUSIVA

Ricevi in omaggio * Pallone originale Italia misura standard

AGGIUNGI SOLO € 19,99

Ricevi la maglia licenziata della tua squadra del cuore

ONE NINTENDO SWITCH

Electronic Arts

ogo FIFA Official Licensed Product dono copuright e/o marchi FIFA. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza da Electronic Arts Inc.

re trademarks of the Microsoft group of companies.

EA Sports si prepa un'ultima gloriosa

Electronic Arts si prepara a tornare sul mercato con l'appuntamento più con FIFA 23 dovrà dire addio alla storica licenza ufficiale FIFA e che prob Sports che dal prossimo anno cambierà nome

È perciò lecito aspettarsi molto da questo FIFA 23, l'ultimo del suo nome sviluppato dalla storica casa canadese, che come al solito mira a migliorare l'ottima impostazione data attraverso gli anni senza stravolgerne il contenuto, ma ampliandolo ulteriormente.
Le novità per questo capitolo saranno diverse, a partire dalle novità nel gameplay che introdurrà il sistema Hypermotion 2 che avremo modo di valutare al meglio in sede di recensione, mentre per quanto riguarda i contenuti dedicati alle due modalità cardine dell'esperienza di gioco, possiamo già sbilanciarci e parlarne un po'.

Partendo dalla punta di diamante di FIFA 23, Ultimate Team verrà aggiornato con diverse novità, andando a ritoccare il sistema di intesa e rivoluzionando totalmente il modo di fare le squadre.

Diremo quindi addio al classico sistema basato sui green link, che ci vedeva obbligati a incastrare al meglio i giocatori per nazionalità, campionato e posizione, trovandoci molto spesso a dover incastrare Mbappé mediano o Kanté attaccante per poi cambiare la formazione in-game. Visto che questo sistema oltre ad essere ormai obsoleto e facilmente aggirabile, EA Sports ha deciso di cambiare marcia e basare il tutto su un nuovo sistema basato sempre su campionato, squadra e nazionalità, ma calcolato su tutta le squadre piuttosto che sul giocatore vicino. Ogni giocatore performerà sempre per i suoi attributi base, anche se messo fuori posizione, ma giocherà meglio qualora la squadra venga costruita in maniera consona, mixando al meglio campionati, nazionalità e squadre dei singoli giocatori, andando ovviamente a tenere in considerazione la giusta posizione assegnatagli.
Anche sulle posizioni EA Sports ha voluto cambiare sistema, dando ad ogni giocatore un massimo di 3 posizioni (una principale e 2 extra) dove sarà possibile schierarlo.
Come già detto il giocatore performerà sempre secondo le sue statistiche anche se schierato fuori ruolo, ma applicare il giusto ruolo permetterà ovviamente di migliorare l'intesa della nostra squadra.
Discorso analogo ma diverso per le Icone e gli Eroi FUT, che avranno sempre la massima intesa individuale e varranno doppio per l'intesa di squadra.
Tra le novità di Ultimate Team troviamo anche l'introduzione dei Momenti FUT, una serie di brevi sfide a difficoltà variabile, che permetteranno di ottenere premi anche a chi ha poco tempo da dedicare alla modalità. Le sfide saranno basate sia sulle partite reali giocate nella settimana, sia su eventi storici e includeranno per esempio delle storiche rimonte o il rifacimento di determinate azioni leggendarie che hanno fatto la storia del calcio o della giornata passata.
Ultima grande novità per Ultimate Team è che finalmente la modalità sarà cross-play e permetterà ai giocatori PC, Playstation 5 e Xbox Series X/S di giocare sugli stessi server. Stessa cosa accadrà per i giocatori PS4 e Xbox One che potranno sfidarsi tra loro e ovviamente, per il mercato che sarà totalmente cross-play tra tutte le piattaforme.
Da segnalare come finalmente la versione PC del gioco rientri tra le versioni next-gen e sarà equiparata alle versione PS5 e Series X.

Oltre all'Ultimate Team i riflettori sono altresì puntati sulla Modalità Carriera che vedrà l'introduzione di nuovi menù aggiornati e in linea con il resto del gioco e qualche novità sia per la Carriera Allenatore, ma soprattutto per la Carriera Giocatore, che in FIFA 23 tornerà ad essere un'esperienza centrale dell'offerta di gioco.

ra a salutare FIFA con finale di Champions!

atteso dagli italiani, la serie di calcio più diffusa e giocata in assoluto che abilmente, sancirà un vero e proprio spartiacque per la produzione EA

Siamo ancora ben distanti dal magnifico The Journey che speriamo di rivedere presto, ma in FIFA 23 gli sviluppatori hanno reso la carriera giocatore decisamente più interessante rispetto al passato, grazie all'introduzione di un nuovo sistema della personalità, che inciderà direttamente sugli attributi del giocatore.
Il nuovo sistema si divide in tre rami di personalità, che verranno influenzati da ogni nostra azione in game e che andranno ad aumentare determinati attributi.
La personalità sarà influenzata anche da determinati eventi fuori dal campo, come l'assunzione di un personal trainer o chef per migliorare il nostro rendimento in campo e da eventi specifici durante le partite, dove avremo la facoltà di scegliere come comportarci.

Per quanto riguarda l'allenatore, potremo scegliere di vestire i panni di uno tra i 350 allenatori reali presenti nel gioco, tra i quali troviamo i vari Conte, Ancelotti, Guardiola, Klopp e molti altri.

Viene inoltre introdotto un nuovo sistema dinamico di valutazione delle trattative di mercato, che segnalerà durante la trattativa il nostro andamento e ci assegnerà anche un voto finale all'operazione di mercato.
Un'altra feature molto gradita per la Carriera sono gli highlights giocabili, che ci permetteranno di simulare una partita ma di giocare le azioni salienti e quindi prendere il comando della squadra durante le sole azioni da gol.
Novità poi dell'ultima ora particolarmente gradita a noi italiani, in FIFA 23 saranno presenti le licenze ufficiali della Serie A TIM e della Serie BKT, con annesse ovviamente Coppa Italia e Supercoppa Italiana. Purtroppo l'accordo non include ancora il ritorno di Atalanta, Lazio, Roma e Napoli tra le squadre su licenza che ancora per quest'anno avranno maglie e loghi non ufficiali, mentre torna nella scuderia FIFA la Juventus.
Tra le altre novità sul lato licenze, in FIFA 23 verranno introdotti i club femminili inglesi e francesi e ovviamente vista l'incombenza dell'evento, saranno presenti anche le licenze della FIFA World Cup 2022: Qatar al quale verranno dedicati diversi eventi su FUT e sarà possibile giocare il Mondiale per intero nel gioco in singolo. Tornano ovviamente tutte le competizioni europee UEFA, la Coppa Libertadores e tutti i campionati già presenti in FIFA 22.

FIFA 23 si presenta come un bellissimo canto del cigno per la serie, il degno saluto che ci guiderà verso il nuovo EA Sports Football Club a partire dall'anno prossimo, Il fischio d'inizio è fissato per il prossimo 30 settembre su tutte le console, data dal quale potremo finalmente tornare in campo a giocare lo sport più bello al mondo

20 ottobre

mario + rabbids sparks of hope

il sequel che amplia ogni aspetto di quanto tratteggiato in Kingdom Battle

Unisciti a Mario, Luigi, Peach, Rabbid Peach, Rabbid Luigi e ai loro amici in un'avventura galattica per sconfiggere un'entità malvagia e salvare i tuoi alleati, gli Spark. Esplora pianeti viaggiando nella galassia mentre sveli misteriosi segreti e completi avvincenti missioni!
Forma il team migliore scegliendo tre eroi tra un eclettico gruppo di nove.
Sconfiggi tutti i nuovi boss e altri noti nemici sparsi per la galassia.
Salva i prodigiosi Spark dispersi nella galassia che ti forniranno specifici poteri e ti aiuteranno nei combattimenti.
Scatena tutte le abilità del tuo eroe ma usa bene la strategia mentre ti scagli contro i nemici, salti sui tuoi compagni di squadra e scegli i tuoi nascondigli.

Con grande ambizione, Ubisoft Milano riscrive la struttura di Mario + Rabbids, proponendo un sequel che amplia ogni aspetto di quanto tratteggiato in Kingdom Battle.Di conseguenza, anche la minaccia che dovranno affrontare i nostri protagonisti appare più temibile che mai.
Cursa, una non meglio precisata entità malvagia, sta mettendo a repentaglio l'esistenza dell'intero universo.
Pianeti di ogni genere rischiano di cadere vittima di un'oscura corruzione, mentre il nostro villain accresce il suo potere nutrendosi di strane creature: gli Sparks.

Cosa sono queste insolite stelline dall'espressione vacua? A quanto pare, l'imprevedibile risultato di una fusione tra gli Sfavillotti Nintendo e gli onnipresenti Rabbids. Vittime di una caccia inarrestabile da parte di Cursa, le luccicanti creaturine potranno contare su di un team di salvatori a dir poco d'eccezione. Direttamente da Kingdom Battle, tornano infatti in scena Mario, Luigi e Peach, affiancati dai loro alter-ego Rabbid Mario, Rabbid Luigi e - a furor di popolo - Rabbid Peach. Ma accanto ai veterani di Mario + Rabbids, troveremo anche una serie di intriganti new entry, a partire da Rabbid Rosalinda, versione lapina dell'eroina Nintendo che ha esordito in epoca Wii con il mai dimenticato Super Mario Galaxy.
Vista la strana natura degli Sparks, del resto, il coinvolgimento della Madre degli Sfavillotti, anche se nella sua forma Rabbid, non poteva che essere imprescindibile.
Rullo di tamburi per l'ingresso in scena di Bowser, costretto suo malgrado ad allearsi con il suo arcinemico in Sparks of Hope.
Quando il travolgente potere di Cursa priva il Re dei Koopa della sua armata, a Bowser non resta infatti altro da fare che rammentare l'antico detto "il nemico del nemico è mio amico" e imbracciare le armi al fianco di Mario e compagni.
Un velo di mistero avvolge invece Edge, una risoluta Rabbid dalla capigliatura variopinta e dallo sguardo sorprendentemente vigile.
A bordo della propria astronave Mario e compagni non potranno personalizzare l'ordine nel quale raggiungere i corpi celesti - imposto dall'evolversi della trama - ma Ubisoft promette in compenso una grande libertà di azione nell'esplorazione degli scenari. I percorsi obbligati di Kingdom Battle lasciano infatti spazio a location ben più ariose, dense di stimoli e di punti d'interesse. Con un gruppo composto dai propri tre eroi preferiti, sarà dunque possibile decidere di concentrarsi sulle missioni principali, oppure dedicarsi ad attività opzionali, ma promettenti. Accanto a enigmi e puzzle ambientali da risolvere, i protagonisti potranno portare a compimento quest secondarie, scoprire aree segrete e interagire con peculiari NPC.
Ansiosi di scoprire quali storie celino questi personaggi e quali richieste potranno mai avere per noi, per il momento non possiamo fare altro che rassegnarci a malincuore a sussurrare "non ti curar degli NPC, ma guarda e passa".
Da quanto visto all'evento organizzato da Ubisoft, sembra ad ogni modo che il nostro equipaggio intergalattico non dovrà mettere in valigia soltanto costumi da bagno. Tra panorami innevati, insoliti scenari vulcanici e antiche rovine, il nuovo viaggio dovrebbe includere una significativa varietà di ambientazioni, anche se sarà necessario attendere il gioco completo per potersi esprimere compiutamente su questo specifico aspetto dell'esperienza.
Decisamente promettente è inoltre l'am-

pliamento del comparto artistico responsabile della colonna sonora del gioco.
Direttamente da Kingdom Battle, fa infatti ritorno il talentuoso Grant Kirkhope, al quale si affiancano per l'occasione anche la giapponese Yoko Shimomura, tra le autrici della OST di Kingdom Hearts, e il britannico Gareth Coker, autore di brani densi di atmosfera presenti nella colonna sonora di Ori and the Blind Forest e Ori and the Will of the Wisps.
Strategie, coperture e attacchi speciali
Anche sul fronte del combat system, questo sequel propone una formula rinnovata e ampliata, ma partiamo dalle conferme.
Ancora una volta i giocatori potranno comporre liberamente il proprio team, variando la selezione di eroi giocanti a seconda delle situazioni. La sensazione è che in Sparks of Hope il roster di personaggi offrirà una maggior libertà offensiva. Dalle pistole di Mario all'arco di Luigi, aggiungiamo all'arsenale anche il possente Bowzooka di Bowser, in grado di bombardare gli avversari di meteoriti infuocati, o il Kaboomer di Rabbid Rosalinda, grazie al quale sarà possibile distruggere le coperture nemiche.

NINTENDO SWITCH

MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

IN ARRIVO IL 20 OTTOBRE

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE *

STEELBOOK ESCLUSIVA

7 www.pegi.info

* offerta valida fino al 19 ottobre 2022, salvo esaurimento scorte promozionali.

© 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rabbids, Sparks of Hope, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

UBISOFT

Saints Row

23 agosto
PS5 - PS4 - XBOX
action
Volition
Deep Silver

dopo 9 a
caos sempr

ben nove anni sono passati da quel Saints Row IV e la serie di Volition torna sulle console dell'attuale generazione con una nuova iterazione intitolata semplicemente Saints Row

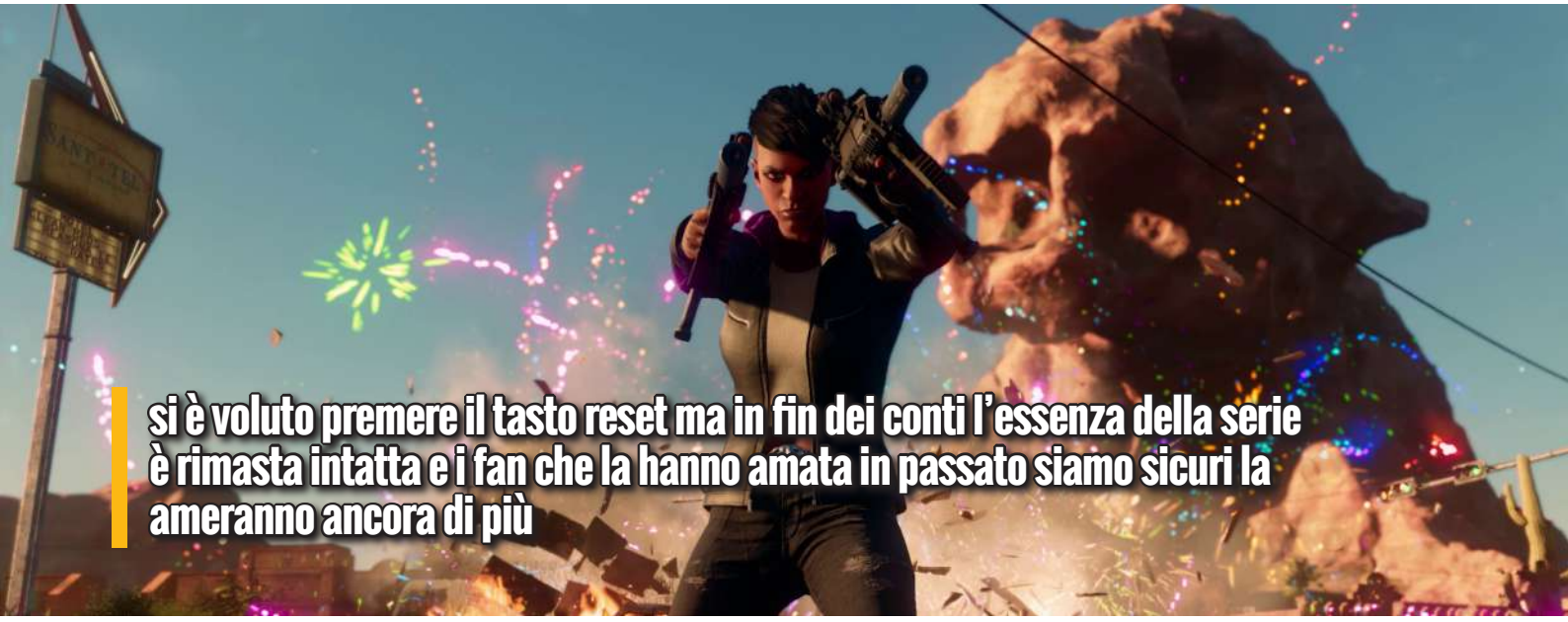
Come ci si può aspettare si tratta di una scelta ben precisa dato che si tratta effettivamente di un reboot, dunque nuova storia, nuovi personaggi e ambientazione completamente inedita.
Tuttavia il gameplay rimane ancora quello di uno sparatutto in terza persona ancorato all'impostazione sandbox della serie classica con varie missioni da svolgere in un mondo di gioco aperto.
A proposito di missioni il nuovo Saints Row non lesina affatto in attività, anzi, la mappa tende a riempirsi molto velocemente di indicatori e ben presto avremo una vagonata di missioni sparse ovunque, talmente tante che il sistema tende a gestirle con schede apposite per mancato spazio sulla mappa.

Come il suo predecessore il titolo di Volition dà il meglio di sé quando c'è da scatenare il caos, sia per puro svago che per via di una mission della storia principale; esplosioni eserciti di SWAT da abbattere, scorribande in auto, il tutto coadiuvato da quell'impronta comica violenta che ha da sempre contraddistinto la serie discostandosi da Grand Theft Auto.

All'inizio del gioco sarà necessario creare il nostro antieroe attraverso un corposo editor, un boss malavitoso con l'obiettivo di farsi strada nel mondo del crimine fondando la sua banda personale, i Saints.
La trama di Saints Row gode di momenti piuttosto epici, tuttavia tutto sembra correre troppo velocemente e ci è sembrato troppo poco per raccontare in modo adeguato l'ascesa dai Saints nel mondo del crimine.
Per il resto abbiamo semplicemente una vagonata di attività secondarie per una campagna complessiva di 25 ore di gioco. Quest'ultime sono estremamente variegate e divertenti dove ci vede impegnati in vari lavoretti in giro per la città (la mappa è tra le più grandi di tutta la serie) alcune più frenetiche e altre un po' più pacate e meno interessanti. Ovviamente si tratta di missioni puramente facoltative, ma sono la principale fonte di reddito del gioco e se vogliamo espandere il nostro impero del crimine e sbloccare nuove missioni per proseguire con la storia, quei soldi sono decisamente importanti.
Per quanto riguarda il sistema di shooting torna più in forma che mai in Saints Row con scontri a fuoco dal gusto arcade particolarmente brutali, un level up che permette al giocatore di sbloccare nuovi attacchi e una meccanica di guida divertente che non si prende mai troppo sul serie così come l'intera essenza di questa produzione.

anni la serie riparte da zero
re più grande da scatenare

Non possiamo poi non menzionare la modalità cooperativa che permette di giocare online insieme ad un amico, sia alla storia principale che a qualsiasi delle altre attività.
La modalità per due giocatori è ben implementata nel gioco e rende molto in un'esperienza dettata dalla natura comica e spensierata, e "cazzeggiare" in giro per la città con un proprio amico non ha prezzo.
Va detto inoltre che i progressi influenzano entrambi i giocatori e poter cooperare per completare i vari incarichi secondari, che in solitaria potrebbero portare a noia in breve tempo, è una notizia senz'altro positiva.
Per quanto riguarda il comparto visivo Saints Row purtroppo rimane ancora legato alla scorsa generazione con texture abbastanza blande soprattutto per quanto riguarda i personaggi, e un frame rate ballerino nei momenti più concitati. Ma in fin dei conti diciamocelo, il punto di forza di Saints Row è quello del gameplay dove al di là dei molteplici difetti riesce a divertire e a far scappare più una risata e questo è ciò che importa di più.



si è voluto premere il tasto reset ma in fin dei conti l'essenza della serie è rimasta intatta e i fan che la hanno amata in passato siamo sicuri la ameranno ancora di più

andria, terracina e tropea:

lo scorso mese di luglio si sono aggiunti altri tre punti vendita al network ongame e dall'inizio di questo 2022 ormai sono già otto le nuove aperture.

Come anticipato nei numeri precendti siamo a raccontarvi dell'ennesima raffica di aperture e della continua espansione del network Ongame che oggi si propone sul panorama nazionale decisamente come il riferimento dei negozi specializzati.
Una rete di negozi gestiti da chi per passione o per lavoro ha deciso di seguirci, di persone molto vicine al pubblico, sempre in grado di capire le esigenze del consumatore perchè la maggior parte erano prima consumatori.
Una bella storia da raccontare ogni volta che si aggiunge qualcuno , che si va in una nuova città...

ONGAME terracina - LT

Samuel, ha una grossa esperienza maturata in un negozio del settore di un marchio concorrente. Ha rilevato il negozio e deciso che la sua attività doveva diventare Ongame ed eccoci qua.
Fondamentalmente è la passione per questo mondo e questa cultura ad animarlo ma anche la possibilità di trasmettere questa passione.
Si ritiene fortunato ad avere un'attività, e quindi un lavoro, paragonabile ad un hobby che coltiva da sempre.
Insomma un piacere andare al lavoro

ONGAME tropea - VV

Marco è un appassionato ed un videogiocatore di vecchia data. Amando stare a contatto col pubblico, da sempre sperava di avere un negozio tutto suo in paese col sogno recondito che fosse di videogames.
Negli ultimi anni questa convinzione / desiderio si è ulteriormente rafforzata e quindi la ricerca è diventata quella del partner adatto.
Una volta conosciuta la proposta e lo staff di OnGame non ha più avuto dubbi.

il tris di luglio

ONGAME andria

Giuseppe l'idea di aprire un negozio ce l'aveva da anni perché, indipendentemente dal settore, lo affascinava molto l'idea di essere autonomo nelle scelte e nello sviluppo di un eventuale business. Ancor più importante, ha sempre preferito attività che hanno un contatto con molte persone rispetto ad un altro genere di attività con ridotti contatti col cliente.
E' decisamente appassionato.
Funko Pop e Lego sono stati tra le causa dell' avvicinamento ad OnGame ed è proprio da lì che nasce l'idea di avviare un business appassionato; del resto con la passione lavorare diventa un non lavoro.
Attendeva le condizioni affinché la sua passione si coniugasse con una grande squadra. Ecco! Questo è quello che ha trovato nella squadra di OnGame: persone capaci, vere e disponibili.
Sono condizioni imprescindibili affinché si possano raggiungere i risultati sperati.
Giuseppe è certo che il bigliettino da visita di una azienda sono le persone che le rappresentano: qui il bigliettino da visita era notevole e quindi il tempo è diventato ADESSO!

F1 22

- 1° luglio
- PS5 - PS4 - XBOX
- Simulazione
- Codemasters
- Electronic Arts

su i motori, è comi
F1 targata

dopo l'ingresso di Codemasters nella scuderia di Electronic Arts, ci si aspetta un grosso passo avanti rispetto al passato per la serie dedicata alla F1, forte di una licenza che nel tempo sta acquistando sempre più popolarità, di pari passo con il motorsport a ruote scoperte più seguito al mondo.

Ovviamente la serie F1 punta molto anche all'eSports, una categoria dove potrebbe davvero brillare nel tempo visto l'alto tasso tecnico richiesto per giocare ad alti livelli, dove la competizione è incredibilmente agguerrita. Sicuramente EA Sports punterà molto al lato competitivo del gioco, ma per ora gli sforzi degli sviluppatori per questo F1 22 si sono concentrati quasi esclusivamente sull'esperienza in singolo, finora traghettatore principale delle vendite del gioco, che aveva bisogno di una pulizia generale e di qualche novità degna di nota.
Sia chiaro a tutti che in F1 22 non troveremo alcuna rivoluzione nella serie visto che EA mira a consolidare il lavoro fatto da Codemasters con la Carriera My Team, ampliandola ulteriormente grazie allo snellimento di alcune meccaniche e all'introduzione di F1 Life, un hub dal quale gestire il nostro pilota che in F1 22 si presenta in punta di piedi, risultando quasi di nicchia, ma ha del potenziale futuro che sicuramente EA vorrà sfruttare.
Al momento F1 Life è un semplice menù dal quale personalizzare il nostro pilota, con la possibilità di vestire il nostro avatar con brand su licenza tra i quali figurano Puma e Sparco, ma anche una sorta di appartamento virtuale da arredare a nostro piacimento e dove invitare i nostri amici, dove potremmo esporre le nostre supercar e ovviamente i trofei conquistati durante la nostra carriera. F1 Life ha molto potenziale, potrebbe diventare in futuro una versione F1 del quartiere visto nella serie NBA 2K, ma per ora siamo ancora in fase embrionale del progetto e anche se l'impegno da parte di EA e Codemasters nell'offrire contenuti cosmetici che possano attirare gli utenti più spendaccioni è chiaro, al momento l'uso di questi elementi è davvero fin troppo limitato per convincerci a sborsare soldi extra, visto che come di consueto questo tipo di oggetti in game è legato alle microtransazioni.

L'offerta principale di F1 22 rimane come per il suo predecessore la modalità Carriera, che ci permetterà di impersonare un pilota reale della griglia F1 o far scalare la classifica fino al titolo iridato al nostro alter ego virtuale.

Come sempre potremo scegliere sia di correre per le scuderie reali, tutte correttamente riprodotte nel gioco, sia per una scuderia di nostra creazione, che dovremo anche gestire totalmente facendo anche da Team Principal, andando a scegliere il secondo pilota, il motore all'inizio di ogni stagione, il budget dedicato alle migliorie dei vari reparti e a renderla personale, modificandone livree e abbigliamento per i piloti.
Purtroppo la personalizzazione risulta ancora molto blanda, visto che F1 22 non è provvisto di un vero e proprio editor di livree in stile Gran Turismo 7, ma si limita ad offrirci delle livree preimpostate che vengono aggiornate attraverso le stagioni del gioco, modificabili solamente nei colori e nella disposizione degli sponsor. Anche sugli sponsor avremmo voluto una scelta maggiore, magari con l'introduzione di brand reali da affiancare ai vari di fantasia. Speriamo che EA prenda seriamente in considerazione di ampliare questo lato del gioco visto che anche la scelta dell'avatar tra pochi preimpostati, senza possibilità di modificarne le fattezze, comincia a stare piuttosto stretta.

Un'altra gradita introduzione sono i Pirelli Hot Laps, gli eventi dedicati alle supercar che andremo ad affrontare durante la nostra carriera e non, dove sfideremo la cpu a suon di sfide di derapata, tempo, sorpassi o testa a testa.

nciata la nuova stagione di Codemasters e EA Sports!

Di norma ogni evento è composto da 3 round, dove alla fine la classifica generale decreterà un vincitore e ci verranno elargiti dei punti fama. Nulla di eclatante, non vanno a rivoluzionare l'esperienza di gioco, ma rendono il tutto un po' più vario, soprattutto se siamo soliti inanellare un gran premio dopo l'altro, ci fa comodo spezzare un po' il ritmo e tornare a velocità più umane.
Tra le supercar presenti troviamo bolidi del calibro della Ferrari Roma, la F8 Tributo, la nuovissima McLaren Artura, dei modelli Aston Martin e diverse Mercedes AMG, con la promessa degli sviluppatori di ampliare ulteriormente la scelta in futuro.
Tutto il comparto relativo alle supercars è ancora un contorno all'offerta principale del gioco e menomale vorremmo aggiungere, visto che bisogna ricordarci come la F1 debba essere al centro dell'offerta per l'opera di Codemasters ed EA. E F1 22 sotto questo punto di vista fa tanto, offrendo un'esperienza di guida davvero appagante e migliorata rispetto allo scorso anno, con auto che è impegnativo controllare in curva, ma che volano sui rettilinei, con l'effetto scia che si riduce sensibilmente come nelle controparti reali e dove guadagnare tempo sarà legato principalmente a errori avversari e alla nostra bravura nel rosicchiare centesimi di secondo ad ogni occasione.
La difficoltà come sempre è modulabile e adattabile ad ogni giocatore, con un IA che seppure spesso risulti un po' troppo aggressiva nei sorpassi e negli ingressi in curva, risulta essere quasi sempre verosimile e impegnativa al punto giusto (ovviamente con IA ben regolata in base alle nostre capacità). Fa piacere inoltre vedere una maggiore varietà nelle scelte di strategia, negli errori di alcuni piloti meno esperti quando messi sotto pressione e negli eventi casuali quali guasti meccanici o derivati da incidenti, che renderanno le gare sempre imprevedibili. C'è da dire che sulle penalità Codemasters sembra ancora penalizzare quasi esclusivamente il giocatore e poco la CPU, ma nel complesso l'esperienza di gioco risulta ad oggi ben bilanciata (con qualche bug fastidioso prontamente risolto dopo il day one). Inoltre Codemasters ha già iniziato il supporto post lancio al gioco, che introdurrà gratuitamente circuiti fuori dal calendario F1 quali Portimao e probabilmente arriverà anche Hockenheim e inoltre, verranno aggiornate anche le monoposto seguendo le modifiche che le varie scuderie stanno applicando alle auto nel corso del calendario. Alcuni rumor parlano anche dell'introduzione di livree speciali come accaduto lo scorso anno con la Red Bull bianca, sperando che stavolta verrà lasciata scelta al giocatore se e quando utilizzarla.
Resta invariata l'offerta multiplayer, con la possibilità di intraprendere la campagna con un amico online e di partecipare ai vari gran premi, in partite classificate e non. Il netcode è solido, purtroppo ancora non c'è molto fair play nelle partite e in questo Codemasters si sta impegnando, cercando di istruire la community al fair racing, penalizzando pesantemente i trasgressori. Ovviamente è sempre difficile un discorso del genere, col tempo la situazione si stabilizzerà visto che ad inizio gioco la community è infestata da casual gamer che col tempo abbandoneranno il gioco, lasciando il posto ai piloti più appassionati.

nel complesso F1 22 è un ottimo prodotto, non è nulla di rivoluzionario e non aggiunge granché al precedente capitolo se non le nuove auto, ma per ogni appassionato che si rispetti è una tappa obbligatoria per l'anno a venire e potrebbe rappresentare un ottimo titolo introduttivo per chi ancora non avuto modo di cimentarsi nel mondo della F1 videoludica

NBA 2K23

DISPONIBILE DAL 9 SETTEMBRE

ESCLUSIVA ONGAME NETWORK

TISSOT
TISSOT WATCH

offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

- 2.000 VC
- Carta Free Agent La mia SQUADRA di Luka Doncic con valutazione 95
- Orologio Tissot per la mia SQUADRA

BONUS PRENOTAZIONE

- 5.000 vc + 5.000 punti La mia SQUADRA
- 10 pacchetti promo settimanali la mia squadra o 1 alla settimana
- Un potenziamento per ogni tipo di abilita' la mia carriera
- Un potenziamento per ogni tipo di potenziamento gatorade
- Maglia Devin Booker il mio giocatore
- Carta Free Agent La mia SQUADRA di Devin Booker con valutazione 95

3 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH

©2022 Take-Two Interactive Software, Inc. e consociate. 2K, T2, i logo collegati e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA. ©2022 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza ufficiale della National Basketball Players Association. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

PLAYERS calendario uscite

1 g
2 v
3 s
4 d
5 lu
6 m
7 merc
8 giov
9 venerdì
10 saba
11 dom
12
13
14 mercoledì
15
16

02 PS5 ACTION

02 PS5 -PS4 - XBOX - NSW PICCHIADURO

lega brawls

02 PS5 - PS4 - XBOX - NSW PLATFORM

pac-man world re-pac

02 PS4 - NSW PLATFORM

prinny presents nis classics volume 3

02 NSW RPG

biomutant

06 PS5 - XBOX ACTION RPG

temtem

06 PS5 - XBOX - NSW ACTION RPG

09 NSW ACTION

09 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SPORTIVO

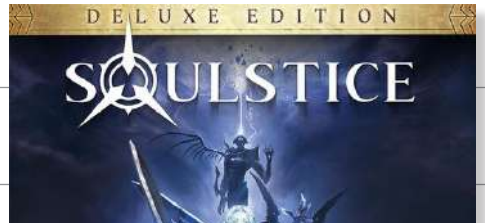
08 PS5 -XBOX ACTION

my fantastic ranch

13 PS5 - PS4- XBOX MANAGERIALE

warhammer 40.000: darktide

13 XBOX



stray

20 PS5 - PS4

fell seal: arbiter's mark deluxe edition

16 NSW RPG

PLAYERS

16 — 15 ADVENTURE

17 — train life a railway simulator — 22 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SIMULAZIONE

18

19

20 — dreamworks dragons: leggende dei nove regni — 23 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

21

22

23

24

25

26

27 — 29 PS5 - PS4 ACTION

28

29 — paw patrol gran premio — 30 PS5 - PS4 - XBOX - NSW CASUAL

30

20 PS5 - XBOX ACTION

psychonauts 2 — 27 PS5 - PS4 - XBOX ACTION

30 PS5 - XBX sportivo

isonzo deluxe edition — 30 PS5 - PS4 - XBOX ACTION

20 — ACTION

session skate sim — 22 PS5 - PS4 - XBOX SPORTIVO

tee time golf — 23 NSW SPORTIVO

30 PS4 - XONE - NSW sportivo

let's build a zoo — 30 PS4 - NSW MANAGERIALE

22 PS5 - PS4 - XBOX - NSW RPG

pathfinder: wrath of the righteous — 29 PS4 - XBOX RPG

cobra kai 2: dojos rising — 30 PS5 - PS4 - NSW ACTION

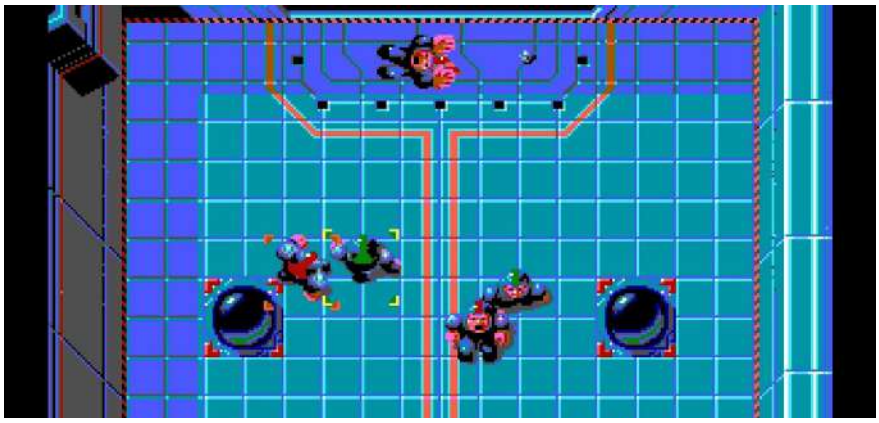
the legend of heroes: trails from zero — 30 PS4 - NSW RPG

settembre

1988

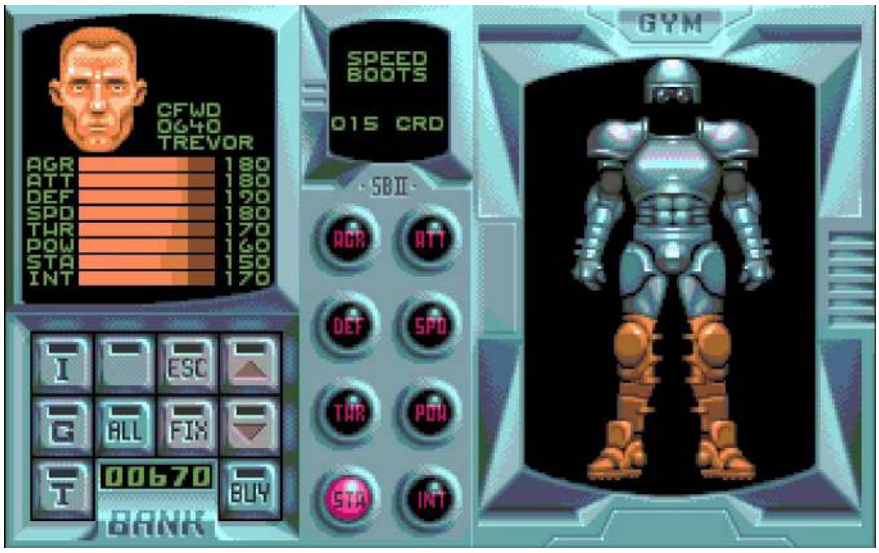
Speedball

football americano, un po' di sana violenza e un tocco di sci-fi!



Amiga
Sportivo
The Bitmap Brothers
Image Works

I possessori di Commodore Amiga ricorderanno senz'altro con affetto i ragazzi di The Bitmap Brothers.
A loro dobbiamo titoli altisonanti come Xenon e l'iconico The Chaos Engine, ma tra i loro primissimi titoli usciti verso la fine degli anni '80 troviamo Speedball. Se non l'avete mai sentito nominare siete nel posto giusto; si tratta di uno sportivo con un setting fanta-scientifico che rivisita il classico football americano, ma in salsa arcade e con l'aggiunta di un po' di sana brutalità.
Il titolo è stato rilasciato nel 1988 originariamente su Amiga, Atari ST e DOS e successivamente è stato portato su Master System, NES e persino su BlackBerry nel 2013.
Il gioco propone due modalità principali che sono League e Knockout; la prima permette di affrontare un campionato a punti dove affrontare 10 team differenti, mentre la seconda è un torneo ad eliminazione diretta al meglio dei tre match.
Una volta scelta la modalità si passa alla selezione della nostra squadra e alla selezione del capitano che vanterà statistiche differenti: Stamina, Potenza e Abilità.
La Stamina è la resistenza fisica necessaria ai giocatori per placcare i propri avversari o per lanciare la palla; la Potenza è la forza che impiega un giocatore al momento del placcaggio; l'Abilità è infine la possibilità che un giocatore riesca nell'effettuare una determinata azione.
Una volta sul campo è qui che Speedball mostra la sua natura estremamente hardcore. Il gameplay è apparentemente semplice; due team da 5 giocatori si sfidano con una visuale dall'alto mentre cercano di segnare nella porta avversaria placcando gli altri giocatori per il possesso palla.
Ma il tutto è resto più estremo dalla conformazione dell'arena con dei veri e propri "bumper" come nei flipper che permettono alla palla di rimbalzare, e delle aperture a centrocampo che proiettano la palla dal lato opposto del muro dove viene lanciata.
Una volta padroneggiati questi elementi di gameplay sarete in grado di effettuare dei trick al dir poco spettacolari, con un maggior senso di soddisfazione se si sta giocando contro un amico.
Il lato arcade di Speedball aggiunte inoltre una serie di power-up da raccogliere in campo che permettono di congelare gli avversari per un breve periodo o elettrificare la palla trasformandola in una vera e propria arma da lancio da sparare contro i malcapitati.
The Bitmap Brothers hanno implementato persino una piccola fase gestionale in cui poter spendere i soldi guadagnati nella partita per influenzare i match successivi; potremo ad esempio corrompere l'arbitro o diminuire le statistiche dei prossimi avversari.
Speedball ha ottenuto sin dalla sua uscita il plauso di pubblico e critica tanto ad aver spinto gli sviluppatori a realizzare un sequel del gioco che a detta dai fan supera di gran lunga questa prima iterazione.
Se volete dunque provare uno sport d'azione frenetico e divertente, Speedball è quello che fa al caso vostro, nello specifico vi consigliamo la versione Amiga che vanta non solo una grafica migliore, ma anche effetti sonori e musica digitalizzati.



SELF MADE

SAINTS ROW

ACQUISTA ORA

©2022 and published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Developed by Deep Silver Volition LLC. Deep Silver, Saints Row, Volition and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved.

bye bye serie A

Vogliamo congedarci da Fifa 22 Ultimate Team con una formazione che possa celebrare, in qualche modo, i giocatori che durante l'estate hanno lasciato la Serie A, in cerca di fortuna presso altri lidi. Siamo alle battute finali con FUT 22, sarete già tutti sintonizzati sui nuovi Heroes di Fifa 23, quindi vi proponiamo un 11 iperoffensivo e divertente, un 3-4-3 a trazione anteriore, senza troppi calcoli. Tra i pali, primo di tanti giocatori partiti a parametro zero, c'è **Thomas Strakosha**, ormai ex portiere della Lazio, accasatosi da svincolato al Brentford, in Premier League. Nel terzetto difensivo vi sono due pezzi da 90 della nostra formazione, che hanno lasciato le rispettive squadre nel tentativo di fare uno step ulteriore verso il tetto d'Europa: parliamo di **Kalidou Koulibaly**, che ha lasciato Napoli per la sponda Blues di Londra, e di **Matthijs de Ligt**, sedotto dal Bayern Monaco di Julian Nagelsmann. Completa il reparto il promettente belga **Theate**, trasferitosi da Bologna a Rennes dopo una sola stagione nel nostro campionato.

Sulle fasce a centrocampo abbiamo il nuovo che avanza, **Nahuel Molina**, con l'Atletico che ha bruciato la Juve e il resto della concorrenza interna per assicurarsi il promettente esterno dell'Udinese, e l'usato sicuro, **Ivan Perisic**, reduce da una delle migliori stagioni della sua carriera in nerazzurro e subito arpionato da Paratici e Antonio Conte, l'allenatore che l'ha lanciato nel ruolo di quinto di centrocampo, per il loro Tottenham.
In mezzo al campo troviamo due nomi sicuramente meno altisonanti, ma che sono sinonimo di solidità e copertura, punti di riferimento sicuri per i compagni, sebbene non tra i giocatori più adatti a FUT; senza **Remo Freuler e Morten Thorsby**, trasferitisi rispettivamente al Nottingham Forest e all'Union Berlino, per Atalanta e Sampdoria non sarà semplice ritrovare la quadratura.
In attacco adattiamo in fascia (come gli è capitato anche nell'ultimo periodo agli ordini di Allegri) **Alvaro Morata**, che dopo aver cullato il sogno di una terza esperienza alla Juve sembra essersi convinto a giocarsi le sue carte nell'Atletico di Simeone. Sull'altro lato c'è **Lorenzo Insigne**, già ambientatosi alla perfezione in quel di Toronto, mentre in mezzo, pur privo di una carta FUT con statistiche credibili, vogliamo scommettere su **Gianluca Scamacca**, proprio come ha fatto il West Ham, che ha deciso di investire oltre 40 milioni d'euro (bonus compresi) per prelevarlo dal Sassuolo.
Non vi resta che provare la nostra formazione e dirci che ne pensate, mentre noi vi diamo appuntamento al mese prossimo, con tutte le novità relative a FUT 23!

rating	87
chemistry	100
att	86
mid	79
def	90
pac	82
sho	69
pas	74
dri	79
def	67
phy	80

c'era una volta ad Hogwart

l'estate purtroppo o per fortuna sta volgendo al termine ed è ora di ributtarsi a capofitto nel nostro viaggio di approfondimento del mondo Funko. Questo mese facciamo tappa ad Hogwarts per parlarvi di uno dei brand che ha dato il maggior numero di uscite all'azienda americana, Harry Potter!

Il maghetto nato dalla penna di J.K. Rowling, quest'anno festeggia il ventennale dall'uscita nelle sale del primo film, ovvero "La camera dei segreti" e mi sembrava fosse giusto dedicargli la nostra rubrica visto il successo incredibile che ha riscosso.
Giusto per darvi due numeri sulla popolarità (anche se non credo ce ne sia il bisogno), i film hanno incassato più di 7 miliardi di dollari, i libri invece hanno venduto più di 450 milioni di copie, tradotti in 38 lingue differenti.
In virtù di questi dati, Funko ha realizzato centinaia di personaggi, dove Harry, Hermione e Ron salgono di diritto nel podio dei più riprodotti (esiste tra l'altro anche box da 3 dedicato a loro).
Parlando di Potter, non possiamo non ricordare la magnifica riproduzione da 50cm di cui Funko ha realizzato solo altri 2 personaggi al momento: Groot e Batman.
Ma le uscite del maghetto sono davvero molte e tutte di grande qualità, come quella "moment" dello scontro con Lord Voldemort o quella in cui è a bordo della

locomotiva dell'Hogwarts Express, riproduzione del treno che però non è uscita solamente con Harry, ma anche con Ron ed Hermione.
Chiaramente con così tanti personaggi replicabili sono usciti nel tempo anche 2 calendari dell'avvento dove erano presenti 24 mini pop del mondo di Harry potter, contenuti a sorpresa dentro le caselle dei giorni che avvicinavano al Natale, un'usanza tipicamente Americana che piano piano sta entrando nelle abitudini degli Italiani, tantè che sta uscendo anche la versione 2022.
Se invece parliamo di contenuti a sorpresa, possiamo citare anche i mystery minis dedicati alla saga, usciti in più box negli anni, che hanno fatto impazzire i fans alla ricerca dei personaggi più rari.

Stesso discorso è valso per le mystery snow globes uscite qualche natale fa, dove adorabili mini palle di neve contenevano i protagonisti dei vari film. Insomma possiamo dire che gli amanti della magia di Hogwarts hanno veramente l'imbarazzo della scelta e concluderei con un focus sulla nuova wave dedicata proprio al ventennale del film La Camera Dei Segreti dove troviamo oltre ai più noti, tantissimi altri personaggi come Dobby, Gilderoy, Remus Lupin e Madame Rosmerta. Senz'altro una collezione da non perdere...
Con tutto questo successo, Funko negli anni ha stampato centinaia di esemplari dedicati alla saga dove spiccano gli svariati tipi di Harry(più di 50), tra i più particolari e significativi sicuramente la versione 50cm e quella con il treno hogwarts express.

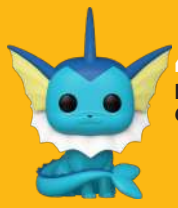
BEST SELLERS TOP 10

i più venduti e prenotati del mese di **agosto**

1° Naruto Shippuden 181 Naruto (Rasengan)

2° The Simpsons 1252 Homer in Hedges

3° Il Signore degli Anelli 444 Frodo Baggins



4° Pokemon 627 Vaporeon

5° DISNEY: VILLAINS 1081 CAPTAIN HOOK

6° Pokemon 581 Mewtwo

7° Il Signore degli Anelli 531 Aragorn

8° Queen 184 Freddie Mercury King

9° Harry Potter 38 Malocchio Moody

10° Harry Potter 05 Severus

i phone 14 : l'immancabile appuntamento di settembre

Per la prima volta in tanti anni, Apple sta pensando di concentrarsi su iPhone di dimensioni maggiori per i suoi dispositivi di punta; in seguito alle vendite piuttosto deludenti di iPhone 13 mini, Cupertino introdurrà un iPhone 14 da 6,1 pollici, un iPhone 14 Pro da 6,1 pollici, un iPhone 14 Max da 6,7 pollici e un iPhone 14 Pro Max da 6,7 pollici. Insomma, niente iPhone 14 mini che verrà sostituito da un iPhone da 6,7 pollici.
iPhone 14 assomiglierà parecchio al predecessore, col medesimo design a taglio piatto. Il leaker Jon Prosser ha affermato che Apple introdurrà uno chassis più spesso con fotocamera posteriore a filo e pulsanti del volume rotondi, ma a quanto pare si è trattato di un abbaglio. I rendering più affidabili, infatti, racconta tutta un'altra storia, e la somiglianza con iPhone 13 è evidente.

Niente notch

È dal 2017 che gli iPhone con Face ID hanno avuto un notch nella parte anteriore del display che ospita tutti i moduli necessari per la scansione biometrica del volto, ma questo stato di cose cambierà con il lancio dei nuovi modelli. iPhone 14 Pro infatti dirà addio al notch in favore di un design "a pillola." In pratica, includerà un intaglio circolare per la fotocamera abbinato a un ritaglio a forma di pillola per ospitare i componenti del Face ID. Questa funzione sarà purtroppo limitata ai modelli Pro e i modelli di iPhone 14 più convenienti continueranno a presentare una tacca standard.
La conferma giunge da un recente tweet in cui viene mostrata una fotografia pubblicata su Sina Weibo e relativa ai nuovi smartphone Apple. È l'immagine che vedete in cima al post, in cui si vedono distintamente i pannelli frontali dei nuovi iPhone. E la delusione è inevitabile:
Il notch continua a restare su iPhone 14 e 14 Max.
I bordi del display saranno più spessi su iPhone 14 e 14 Max.
Cambiano le proporzioni: iPhone 14 Pro e iPhone 14 Pro Max avranno un aspect ratio che passa d 19.5:9 a 20:9. Sono più lunghi.

Scocca in Titanio

iPhone 14 Pro potrebbe introdurre un telaio in titanio invece che di acciaio inossidabile, e le griglie per altoparlanti e microfoni potrebbero essere riprogettate di conseguenza. Apple ha usato il titanio per l'Apple Watch, ma sarebbe la prima volta che questo materiale viene implementato anche su iPhone. Il titanio è più resistente ai graffi rispetto a acciaio e alluminio, e regge meglio alla corrosione.
Pare infine che Apple voglia anche utilizzare un nuovo sistema di dissipazione termica a camera di vapore che manterrà l'iPhone più fresco per ridurre al minimo l'impatto di chip più veloci e connettività 5G.

Display ProMotion

Inizialmente, sembrava di capire che tutti i modelli di iPhone 14 avrebbero offerto un display ProMotion con frequenze di aggiornamento fino a 120 Hz, ma non è questo il caso. Tra pandemia, lockdown e tutto il resto, non ci sono semplicemente le condizioni industriali.
Dunque Apple limiterà la tecnologia ProMotion ad iPhone 14 Pro e Pro max; una mossa che l'analista del display Ross Young attribuisce alla mancanza di disponibilità dei display necessari sul mercato.

Colori

iPhone 14 sarà disponibile in una nuova tonalità di viola cangiante con una speciale finitura che cambia colore in base alle condizioni di illuminazione. Per il resto, soliti colori di iPhone 13.

Fotocamera

Il modulo fotocamera di iPhone 14 sarà davvero gigane. Per infilare il sensore da 48 Megapixel nella componentistica, Apple avrà bisogno del 21% di spazio in più. E non è la prima volta che i rumors tirano fuori questa storia, il che significa che molto probabilmente è vera.
Lo aveva già detto Ming Chi-Kuo, uno degli analisti più affidabili. A suo dire, gli schemi tecnici di iPhone 14 Pro sono autentici e la fotocamera non sarà a filo con la scocca, come speravamo inizialmente. In un tweet, ha spiegato infatti che "la ragione principale della protrusione più ampia e più pronunciata della fotocamera posteriore di iPhone 14 Pro/Pro Max è l'aggiornamento della fotocamera a 48 Megapixel (contro i 12 MP di iPhone 13 Pro/Pro Max). La lunghezza diagonale del [sensore] CIS da 48MP aumenterà del 25-35% e l'altezza della lente 7P da 48MP aumenterà del 5-10%."
E la stessa indiscrezione giunge ora anche da Weibo, il social cinese. Pare che il sensore sarà prodotto da Sony, come quello di iPhone 13 Pro, ma che avrà dimensioni di 36.73mm in *(continua)*

F1™
MANAGER 22
DISPONIBILE ORA
Formula 1 LICENSED PRODUCT
F2 LICENSED PRODUCT
F3 LICENSED PRODUCT
FRONTIER
3
www.pegi.info
F1® Manager 2022 © 2022 Frontier Developments. Published by Frontier Developments. Developed by Frontier Developments.
F1® Manager 2022 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © Frontier Developments, PLC. All rights reserved.
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company.
The F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP logo, FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP, FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2 and related marks are trade marks of the Federation Internationale de L'Automobile and used under exclusive licence. All rights reserved.
The F3 FIA FORMULA 3 CHAMPIONSHIP logo, FIA FORMULA 3 CHAMPIONSHIP, FIA FORMULA 3, FORMULA 3, F3 and related marks are trade marks of the Federation Internationale de L'Automobile and used under exclusive licence. All rights reserved.
All other trademarks and copyright are acknowledged as the property of their respective owners.

IN ARRIVO IL 22 SETTEMBRE

SESSION.
skate sim

PRENOTA SUBITO PER AVERE I BONUS EXTRA

Offerta valida fino al 21 settembre
Salvo esaurimento scorte promozionali

nacon

(segue) larghezza e 38.21mm in altezza contro gli attuali 35.01mm x 36.24mm; lo spessore passerà dagli attuali 3.60mm su iPhone 13 Pro a 4.17mm su iPhone 14 Pro. Tuttavia, erediterà il medesimo sistema Dual Pixel Auto Focus (Apple lo chiama "Focus Pixels) e la medesima registrazione video 16:9 HDR fino a 60 fps.
Secondo un noto analista, nel 2022 il sistema di fotocamere di iPhone farà un salto rivoluzionario. Su iPhone 14 Pro e Pro Max arriveranno infatti moduli ottici da ben 48 Megapixel:
"In termini di grandezza dei pixel, iPhone 12, iPhone 13 e il nuovo iPhone del 2022 sono rispettivamente 1.7um, 2um e 1.25um. Riteniamo che il nuovo iPhone della seconda metà del 2022 possa supportare un output diretto di 48MP e un output 12MP contemporaneamente ("Modalità output di fusione a 4 celle"). Con gli scatti a 12MP, la grandezza del pixel CIS dell'iPhone 2022 cresce a circa 2.5um, che è significativamente più ampio di iPhone 12 e iPhone 13, e più ampio degli attuali telefono Android, e prossimo ai livelli di una DSC. Crediamo che la qualità della fotocamera del nuovo iPhone 2022 eleverà la fotografia mobile ad un nuovo livello."

Niente SIM Fisica ?

È da tempo che Apple ci prova (nonostante la refrattarietà dei gestori), e forse il momento è propizio. Nei mesi scorsi, Cupertino ha avvisato i principali carrier statunitensi che la prossima generazione di iPhone sarà esclusivamente dotata di eSIM.
L'accordo della transizione prevede che la totalità degli iPhone 14 -almeno quelli venduti negli USA- sarà completamente senza SIM fisica, mentre solo la metà degli iPhone 13 avrà eSIM nel 2022. Questo significa che, se la novità riguardasse anche il Vecchio Continente, ci ritroveremmo a dover scegliere gestore e piano telefonico direttamente dalle impostazioni di iPhone, e potremmo passare da un gestore all'altro in un istante.
Una rivoluzione dematerializzata che piace a tutti tranne che ai gestori mobili; anche se qualcosa comunque si muove. In Italia, per esempio, solo TIM e Vodafone già offrono il supporto alle eSIM, e pure in modo piuttosto macchinoso.

2TB di Archiviazione

Dopo il taglio da 1TB di iPhone 13, iPhone 14 dovrebbe introdurre ben 2TB di spazio. Il problema, come spieghiamo in un approfondimento, sono le prestazioni della fotocamera. Con l'arrivo dei video ProRes su iPhone 13 Pro e Pro Max, i video 4K 60FPS occupano molto più spazio rispetto alla compressione standard; dunque, Apple è stata costretta a integrare più memoria per video-maker e fotografi. E il medesimo fenomeno dovrebbe ripetersi anche con iPhone 14, per via della fotocamera 8K.

Chip A16 (Solo Pro)

La buona notizia è che iPhone 14 introdurrà il nuovo Chip A16; la cattiva è che la novità riguarderà solo iPhone 14 Pro e iPhone 14 Pro Max. Secondo l'analista Apple Ming-Chi Kuo, i modelli standard di iPhone 14 continueranno a utilizzare lo stesso A15 Bionic che si trova nei modelli di iPhone 13, segnando una significativa differenziazione tra gli iPhone Pro e quelli non Pro nel 2022.

Funzionalità Avanzate

Rilevamento Incidenti Stradali
Apple sta lavorando a una funzione di rilevamento degli incidenti stradali per iPhone e Apple Watch, che dovrebbe essere disponibile nei prossimi mesi e comunque entro la fine del 2022. Utilizzerà sensori come l'accelerometro per rilevare incidenti stradali e chiamare aiuto in modo automatico.

Connettività Satellitare

Il modem Qualcomm Snapdragon X65 dei nuovi iPhone supportano funzionalità di connettività satellitare e che potrebbero essere abilitate da Apple per inviare messaggi in situazioni di emergenza e segnalare gravi emergenze in aree in cui non esiste una copertura cellulare.
In particolare, la feature servirebbe per le chiamate ai servizi di emergenza in caso di pericolo (persone armate, comportamenti sospetti); oltreché per la Messaggistica Satellitare (per inviare coordinate GPS e altri dati importanti quando non c'è copertura cellulare tradizionale) e per la Reportistica degli Incidenti (durante una caduta improvvisa, o in un incidente stradale.Prima dell'arrivo di iPhone 13, molti rumors vaticinavano l'arrivo della connettività LEO sugli smartphone Apple. LEO è un acronimo che sta per "low Earth orbit" cioè orbita terrestre bassa. Si riferisce ad una costellazione di satelliti che orbitano attorno alla terra ad altitudine compresa tra 300 e 1.000 km.
La brutta notizia è che non ci sarà nessuna connettività satellitare sui modello entry level; sarà un'esclusiva dei modelli Pro e Pro Max.

WiFi 6E

WiFi 6E sfrutta la banda a 6 GHz oltre alle bande a 2,4 GHz e 5 GHz per aumentare la larghezza di banda e ridurre le interferenze, offrendo allo stesso tempo l'aumento delle prestazioni e la bassa latenza forniti dalle specifiche WiFi 6. Sarà presente su tutti i modelli di iPhone 14.

iPhone 14: prezzi

il colosso di Cupertino intende alzare i prezzi del 15% per il nuovo iPhone 14, che sarà in vendita da metà settembre, rispetto a quelli fissati per gli iPhone 13 dell'anno scorso. Questo vuol dire, in pratica, che rispetto all'iPhone 13 Pro Max, che costa 1.289 euro nella versione base da 128 Gb di memoria acquistare un iPhone 14 Pro Max "base" costerà circa 1.485 euro.

Samsung Odyssey Ark esperienza di gioco ad un livello superiore

grazie all'impareggiabile qualità delle immagini e al suono surround cinematografico, Odyssey Ark rappresenta una nuova frontiera del gaming

Samsung Electronics Co., Ltd. annuncia oggi il lancio globale di Odyssey Ark, il primo display da gioco curvo 1000R da 55 pollici al mondo, che aggiunge un formato completamente nuovo alla linea Odyssey, già leader di settore.

L'enorme display offre una frequenza di aggiornamento di 165 Hz, un tempo di risposta di 1 ms (GtG), oltre a una nuovissima modalità Cockpit e a un controller esclusivo, l'Ark Dial, che consente di entrare nel mondo del gioco con un'immersione senza precedenti.

"Siamo entusiasti di presentare questo display a gioco di nuova generazione, assolutamente unico, Odyssey Ark. Questo display da gioco curvo 1000R da 55 pollici unisce una qualità d'immagine cinematografica di livello superiore, un suono surround avvolgente e un'interfaccia incredibilmente flessibile, sempre più richiesta dai giocatori" afferma Hyesung Ha, vicepresidente esecutivo del Visual Display Business di Samsung Electronics "La comunità dei gamer desidera nuove esperienze e Odyssey Ark offre l'accesso a un nuovo mondo di gioco che innalzerà gli standard dell'intero settore."

Lo straordinario Odyssey Ark è realizzato per offrire incredibili esperienze cinematografiche, prestazioni di gioco superiori e un'interfaccia che consente una flessibilità completamente ottimizzata.

Presentato all'inizio di quest'anno al Consumer Electronics Show, Odyssey Ark è stato premiato con il CES Innovation Award Honoree.

Una nuova esperienza cinematografica che fa presa sui sensi

L'ampio schermo da 55 pollici avvolge il campo visivo dell'utente grazie alla sua curvatura 1000R, colmando la visione periferica. Questo aspetto è ulteriormente enfatizzato dalla modalità Cockpit, che consente allo schermo di ruotare con la funzionalità HAS (Height Adjustable Stand), inclinazione e rotazione per un ambiente ottimale dello schermo che crea un nuovo senso di immersività. Odyssey Ark sfrutta la tecnologia Quantum Matrix di Samsung, utilizzando i LED Quantum Mini, che consentono un controllo ultrafine e preciso dei LED intensamente compressi. Grazie alla nuova elaborazione a 14 bit, una sofisticata tecnologia di controllo dell'illuminazione, i giocatori vedono sia scene scure sia luminose, con 16.384 livelli di nero per una grafica ultra-realistica.

Il rapporto di contrasto statico di un milione a uno fa emergere anche i dettagli più sottili con una chiarezza perfetta.

Inoltre, il Neural Quantum Processor Ultra porta la qualità dei contenuti a nuovi livelli, utilizzando i dati generati da 20 reti neurali per migliorare ogni dettaglio visivo, con un upscaling dei contenuti fino alla risoluzione 4K. Per un'esperienza cinematografica di prim'ordine, Odyssey Ark sfrutta la tecnologia Matte Display e Sound Dome di Samsung. Il display opaco offre una protezione antiriflesso e anti-bagliore, riducendo al minimo le distrazioni e consentendo agli utenti di concentrarsi sui contenuti che hanno di fronte. Odyssey Ark introduce un suono magnifico grazie a "Sound Dome Tech" con AI Sound Booster e Dolby Atmos per migliorare l'esperienza del suono surround. Quattro altoparlanti, uno per ogni angolo, e due woofer centrali producono un suono realistico e ricco grazie a un canale 2.2.2 da 60 W con le note a 45 Hz più basse di qualsiasi schermo o sound bar da gioco.

Prestazioni di gioco superiori ottimizzate per i giocatori

Oltre alla frequenza di aggiornamento di 165 Hz, Odyssey Ark offre una risoluzione 4K (3.840 x 2.160) e un tempo di risposta di 1 ms (GtG) con AMD FreeSync Premium Pro, che massimizza la precisione su schermo e offre ai giocatori un vantaggio competitivo in ambienti in rapido movimento.

Odyssey Ark offre anche potenti prestazioni di gioco e consente ai gamer di sperimentare il meglio del gaming in un unico luogo con Samsung Gaming Hub. Samsung Gaming Hub è una piattaforma di scoperta di giochi in streaming all-in-one, dove i giocatori possono ricercare e divertirsi con i giochi più amati di

partner come Xbox, NVIDIA GeForce NOW, Google Stadia, Utomik e Amazon Luna.
Samsung Gaming Hub consente l'accesso immediato ai migliori servizi di streaming e ai giochi per console e PC più diffusi. Senza download o requisiti di spazio di archiviazione, gli utenti possono esplorare ogni angolo del mondo del gioco in modo illimitato.

Interfaccia flessibile per trovare le impostazioni perfette per la vittoria

I giocatori si aspettano sempre più esperienze di gioco personalizzate e personalizzabili. Odyssey Ark offre una serie di funzioni innovative che consentono ai giocatori di regolare le dimensioni dello schermo, la posizione e anche il rapporto tra i due schermi per una configurazione di gioco ottimale.
In primo luogo, l'Ark Dial a energia solare - il controller esclusivo per Odyssey Ark - può comandare in modo rapido e semplice una serie di impostazioni, tra cui Flex Move Screen, Multi View, Quick Settings e Game Bar. Flex Move Screen consente agli utenti di regolare le dimensioni dello schermo tra 55 e 27 pollici, di cambiarne la posizione e persino di modificare il rapporto d'aspetto dello schermo tra 16:9, 21:9 e 32:9, il tutto con un solo tocco del quadrante Ark. Questa libertà nella posizione non solo orizzontale, ma anche verticale, offre agli utenti un controllo ancora maggiore dell'esperienza visiva.
Multi View consente di utilizzare l'ampio schermo al massimo delle sue potenzialità, visualizzando fino a quattro schermi contemporaneamente in orizzontale o tre in modalità Cockpit.
In questo modo si elimina la necessità di configurare più monitor e i giocatori possono godere di un ambiente privo di ingombri.
Game Bar è un potente strumento che consente ai giocatori di visualizzare rapidamente e facilmente lo stato di gioco e di controllare le impostazioni più importanti senza dover lasciare la schermata di gioco. Dal controllo degli FPS (Frames Per Second), dell'HDR (High Dynamic Range) e del VRR (Variable Refresh Rate), alla regolazione di impostazioni come il rapporto dello schermo, il tempo di risposta e la modalità Game Picture, la Game Bar permette al giocatore di avere il controllo e di raggiungere la vittoria.
Oltre a essere dotato di un pannello solare, l'Ark Dial può essere ricaricato anche tramite una connessione USB Type-C, eliminando così la necessità di batterie usa e getta.

Prezzo esorbitante

Si tratta di un dispositivo che offre prestazioni straordinarie, ma che ha anche un prezzo veramente elevato, dato che tocca i 3.500 dollari.

Hammer Time Modern

uno dei deck più performanti dell'attuale Modern , lista di Otmos primo classificato al torneo online MTGO Modern League del 16 agosto

Hammer Time è un deck "Equipment" dell'accoppiata "Azorius", colori bianco e blu, che sfrutta prevalentemente "Midrange". Lo scopo del deck è quello di annichilire l'avversario sfruttando la combo "Sostegno di Sigarda" e "Martello del Colosso": l'incantesimo permette di assegnare gratuitamente gli equipaggiamenti appena lanciati, l'artefatto rende la creatura incantata un energumeno con almeno dieci in forza e in costituzione. Una finale devastante, l'intero deck ruota intorno questa combo.

3 Pianura
4 Nexus degli Atrodotteri
4 Saga di Urza
2 Mesa Arida
2 Acquitrino
2 Fontana Santificata
2 Costa del Mar di Cromo
1 Spiaggia Allagata
1 Landa Ventosa
1 Radura Silente
4 Ornitottero
4 Mistica Forgiapietra
4 Paladino di Acciaio Puro
4 Sentinella di Esper
2 Donatrice delle Rune
1 Bruto di Pan di Zenzero
1 Il Chip della Realtà
2 Abilità del Fabbro
2 Perforamagie
4 Sostegno di Sigarda
4 Martello del Colosso
3 Tamburo Foglia di Primavera
1 Ciste Urticante
1 Lancia delle Tenebre
1 Completamento di Kaldra

2 Indebolimento Magico
2 Portatrice del Silenzio
2 Santificatrice en-Vec
2 Lavinia, Rinnegata Azorius
2 Marcia della Luce Ultraterrena
1 Perforamagie
1 Reliquia del Progenitus
1 Sentiero dell'Esilio
1 Ago Spinale
1 Teferi, Tessitore del Tempo

Il comparto terre è dei migliori in circolazione, non avremo mai problemi di mana. Degne di nota sono le quattro copie di "Saga di Urza" (ottima per andare in vantaggio e per ricercare le copie di "Martello del Colosso") e le quattro copie di "Nexus degli Atrodotteri" (una "Man Land" che diventa una finale perfetta se equipaggiata, il merito è dell'abilità infettare).
Molto importanti sono anche le creature, vediamo: "Ornitottero" (che è una creatura evasiva veloce che infligge danni consistenti se equipaggiata), "Mistica Forgiapietra" (una delle creature più utili della storia di Magic, eccezionale per attivare la combo finale e per ricercare i migliori equipaggiamenti), "Paladino di Acciaio Puro" (eccezionale per pescare ed equipaggiare negli archetipi "Equipment"), "Sentinella Esper" (una delle creature artefatto più utili del momento, torna decisamente utile per pescare costantemente), "Donatrice delle Rune" (ottima per proteggere le creature, specialmente nell'attacco finale), "Bruto di Pan di Zenzero" (valida evasiva, all'occorrenza può salvarci dalla sconfitta con i 3 punti vita donati) e "Il Chip della Realtà" (equipaggiamento e creatura che ci permette di lanciare più magie nel turno).
Tra gli altri artefatti vediamo: "Tamburo Foglia di Primavera" (sempre utile per aggiungere mana), "Ciste Urticante" (buon equipaggiamento per infliggere danni sostanziali nel deck), "Lancia delle Tenebre" (ottimo equipaggiamento che fa perdere il vantaggio dei permanenti avversari) e "Completamento di Kaldra" (ottimo per infliggere danni di sostanza).
Per concludere la lista sono presenti gli istantanei: "Abilità del Fabbro" (per proteggere le creature) e "Perforamagie" (il miglior counter ad un singolo mana presente in Modern).
In sideboard sono presenti: "Indebolimento Magico" (altro counter sempre utile), "Portatrice del Silenzio" (ottima per bloccare i "Reanimator" e i "Toolbox"), "Santificatrice en-Vec" (ottima contro i deck rossi e neri), "Lavinia, Rinnegata Azorius" (obbligatoria per bloccare i "Toolbox"), "Marcia della Luce Ultraterrena" (buon mass removal contro le pedine e i piccoli permanenti), "Sentiero dell'Esilio" (un classico per rimuovere in Commander), "Ago Spinale" (ottima per bloccare planeswalker e le abilità attivate dei permanenti), "Teferi, Tessitore del Tempo" (ottimo planeswalker per controllare e ritardare), "Reliquia del Progenitus" (ottima contro i cimiteri) e l'ultima copia di "Perforamagie".
Si tratta di un ottimo deck che ha le basi per essere un archetipo eterno che durerà negli anni e che resisterà al passaggio dei formati. C'era bisogno di un deck del genere, dona nuova linfa vitale all'accoppiata bianco-blu (che era relegata ai "Control" o alti archetipo "Tribal Spirit").

consigliamo vivamente di provarlo perché è davvero rapido e performante, è composto da carte molto costose e riservato quindi ai giocatori che puntano esclusivamente ai formati competitivi

STRANGER THINGS
Surfer Boy pizza
POP!

NINTENDO SWITCH

Pokémon Scarlatto

LA PRIMA
POKÉMON

IN A
IL 18 N

PRENOTA SUBIT

BONUS DIGITALE
SET CURATIVO

Ottieni degli strumenti utili per iniziare la tua avventura in Pokémon Scarlatto e Pokémon Violetto! Il set curativo ti permetterà di ricevere i seguenti strumenti nel gioco:

10 Pozioni

10 Antidoti

3 Revitalizzant

© 2022 Pokémon ©1995-2022 Nintendo / Creatures Inc. / Game Freak Inc.
Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

Nintendo

AVVENTURA
OPEN WORLD

RRIVO
OVEMBRE

O PER OTTENERE*

LA SACCA ORIGINALE
DELL'ALLENATORE

ESCLUSIVA
ONGAME NETWORK

LEGO MINECRAFT

SCOPRI I NUOVI SET